Addams_family aberto
01-Adventure island 1,2e3. bons
02-Adventures of Lolo 1,2e3. bons
03-Athena bom
04-Attack_of_the_killer_tomatoes bom
05-Back_to_the_future_2e3 ruins
06-Battle_of_olympus bom
Battle_toads aberto
beetle_juice aberto ruim
bill_and_ted's_excellent_adventure aberto
07-Bomber_man 1 e 2 +ou-
08-Boulder_dash bom-
Bucky_O'hare aberto
09-Bubble_bobble 1 e 2 --1 otimo 2 +ou-
10-bugs_bunny_birthday_blowout bom
Captain_america aberto generico
11-Captain_planet +ou-
12-clash_at_demonhead otimo
13-Contra otimo
14-Darkwing_duck bom
15-Day_dreamin'_davey bom quase otimo
16-Donkey_kong 3 +ou-
Duck_hunt aberto loop infinito
17-Duck_tales 1 e 2 otimos
18-Felix_the_cat excelente
19-Flintstones, The - The Surprise at Dinosaur Peak! excelente
20-flintstones otimo
21-Frankenstein otimo
22-Gargoyle's_quest 2 otimo
23-Godzilla bom quase otimo
24-Gremlins 2 bom quase otimo
25-Jackie_chan_kung_fu bom
26-Jetsons otimo
27-Kickle_cubicle excelente
Kid_icarus aberto
Knight_rider aberto (super maquina)
28-Legend of Zelda 1 BR bom Legend of Zelda 2 aberto
29-Little Samson otimo
30-little_mermaid bom
31-Mario_brothers 1,2 e 3 excelente
32-Megaman 1 excelente
33-Metal_storm otimo
Metroid aberto
34-mickey_mousecapade bom
35-mickeys_safari_in_letterland ruim
36-Monster_in_my_pocket bom quase otimo
37-Nightshade excelente
38-Nightmare_on_elm_street bom
39-Popeye bom loop infinito
40-Rad_gravity bom quase otimo
41-Ren_&_stimpy_buckaroos otimo
42-rescue_rangers 1 e 2 excelentes (tico e teco)

Robin_hood aberto ruim
43-Robo_cop 1 2 e 3---1 bom 2 e 3 abertos
44- Shinobi bom
45-simpsons_bart_meets_radioactive_man otimo
46-Shatter_hand bom
Spy_vs_spy aberto
47-Star_trek_25th_anniversary excelente (jornada nas estrelas)
Startropics ---generico
Sweet Home BR aberto
48-Teenage_mutant_ninja_turtles 1 2 e 3---1 bom 2 e 3 abertos
49-Tiny_toon_adventures 1 e 2 excelentes
50-Tom_&_jerry bom
51-tom_and_jerry_(and_tuffy) bom
52-who_framed_roger_rabbit excelente
53-Wrecking_crew excelente (puzzle mario)
Yo_noid aberto
Peach & Daisy in The Ultimate Quest v2b (SMB3 Hack) aberto bugado
Porno Island (Hack) aberto otimo
carrot2 SMB2 Hack ruim
+ outros hacks abertos

FAMICOM JOGOS SALVOS

54-SD Splatterhouse, traduzido em ingles.excelente,engraçado
Magical Doropie aberto , traduzido em ingles.bom porem utra dificil
55-kid_dracula bom quase otimo e engraçado
adventure island 4 generico aberto
New Ghostbusters II ruim aberto
Double Dragon não sei qual foi mas no final salva a moça excelente
total jogados e salvos =~~67~~ 68

Originalmente lançado no Japão em 1983 com o nome de Nintendo Family Computer, ou apenas Famicom

CPU: Processador de 8-bit desenvolvido pela Ricoh baseado na arquitetura MOS 6502, com hardware de som customizado e um controlador de DMA restrito.

Diferenças regionais

A versão NTSC, chamada de RP2A03, funciona com a freqüência de 1.79 MHz; esta CPU também foi utilizada nos hardwares do PlayChoice-10 e Nintendo Vs..

A versão PAL, chamada de RP2A07, funciona com a freqüência de 1.66 MHz.

RAM principal: 2 KiB + memória RAM expandida (se presente no cartucho).

ROM: Até 48 KiB para a ROM, RAM expandida e I/O do cartucho; a técnica de bank switching pode expandir consideravelmente este limite.

Áudio: Cinco canais sonoros.

2 canais de onda quadrada com ciclos de trabalho variáveis (25%, 50%, 75%, 87.5%), controle de volume de 16 níveis, suporte a pitch-bend via hardware e frequências que variam de 54Hz a 28 kHz.

1 canal de onda triangular de volume fixo, com frequências variando de 27Hz a 56 kHz.

1 canal de ruído-branco com controle de volume de 16 níveis e suporte a dois modos (ajustando-se as entradas de um LFSR - Linear Feedback Shift Register) em 16 frequências pré-programadas.

1 canal de modulação de código delta pulse (DPCM) de 6-bit, utilizando codificação delta de 1-bit com 16 taxas de amostragem pré-programadas, variando de 4.2 kHz a 33.5 kHz; também capaz de reproduzir som PCM padrão utilizando valores individuais de 7-bit em intervalos temporizados.

Unidade de processamento de imagem (GPU): Processador de vídeo customizado da Ricoh

Diferenças regionais

A versão NTSC, chamada de RP2C02, funciona com a freqüência de 5.37 MHz e possui saída de vídeo composto.

A versão PAL, chamada de RP2C07, funciona com a freqüência de 5.32 MHz e possui saída de vídeo composto.

A versão encontrada no PlayChoice-10, chamada de RP2C03, funciona com a freqüência de 5.37 MHz e possui saída RGB (em freqüências NTSC).

As versões encontradas no Nintendo Vs. Series, chamadas de RP2C04 e RP2C05, funcionam com a freqüência de 5.37 MHz e possuem saída RGB (em freqüências NTSC) utilizando paletas de cor irregulares, a fim de prevenir a troca fácil das ROMs dos jogos.

Paleta: 48 cores 5 cinzas na paleta básica; o vermelho, verde e azul podem ser escurecidos individualmente em regiões específicas da tela, utilizando-se código cuidadosamente temporizado.

Cores na tela: 25 cores em uma varredura (cor de fundo + 4 conjuntos de 3 cores de tiles + 4 conjuntos de cores de 3 sprites), não incluindo o de-emphasis cromático.

Sprites suportados pelo hardware

Máximo de sprites na tela: 64 (sem recarregar os sprites do meio da tela).

Tamnho dos sprites: 8×8 ou 8×16 pixels (selecionados de maneira global para todos os sprites).

Número máximo de sprites em uma varredura: 8, utlizando um sinalizador para indicar quando sprites adicionais são pulados (para permitir ao software rotacionar as prioridades dos sprites, causando flicker).

Memória interna da GPU: 256 bytes de memória de RAM para as posições/atributos dos sprites ("OAM") e 28 bytes de memória (para permitir a seleção das cores de fundo e dos sprites) em barramentos separados dentro da GPU.

Memória externa da GPU (Memória de vídeo): 2 KiB de memória RAM na placa do NES para mapeamento e atributos de tiles + 8 KiB de memória ROM ou RAM no cartucho para padrões de tile (com o bankswitching, teoricamente qualquer quantidade poderia ser usada, mas com aumento nos custos de produção).

Scrolling layers: 1 layer, embora a rolagem horizontal pudesse ser alterada em uma base individual para cada linha (bem como a rolagem vertical, utiliando técnicas mais avanças de programação).

Resolução: 256×240 pixels, embora a maioria dos jogos NTSC utilizasse apenas 256×224 já que as 8 linhas de varredura do topo e da base não eram visíveis na maioria dos televisores (devido ao overscan); para se obter largura de banda adicional para a memória de vídeo, a tela podia ser desativada antes que o raster atingisse a parte inferior.

Saída de vídeo

NES: saída RCA composto e saída por modulador RF.

Famicom e NES 2: apenas saída por modulador RF.

AV Famicom: apenas saída de vídeo composto, através de conector proprietário da Nintendo, inicialmente introduzido pelo Super Famicom/SNES.

Nintendo Vs. Series: saída de vídeo RGB invertida.

PlayChoice 10: saída de vídeo RGB invertida.